**Kouzelný svět Spira je v ohrožení před Sinou - zhmotněním zla, které přináší zpustošení, teror a zkázu.**

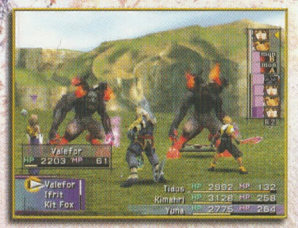
*Přidejte se k Tidusovi, hrdinské blitzballové superhvězdě, a Yuně, statečné dívce ovládající starodávné umění svolávání eónů, a pomozte jim zničit nejobávanějšího nepřítele světa Spira.*

**Pouze „Poslední přivolání" může porazit Sinu a navrátit mír světu Spira.**

**Magiczny świat Spiry jest zagrożony przez Sin – zło, które szerzy zamęt, terror i zniszczenie.**

*Przyłącz się do Tidusa, bohaterskiej supergwiazdy blitzballu, i Yuny, odważnej dziewczyny, które posiadła tajniki starej sztuki wzywania, podczas ich wyprawy przeciwko śmiertelnym wrogom Spiry.*

**Tylko Ostateczne Wezwanie może pokonać Sin i przywrócić pokój w Spirze.**



**www.ffx-europe.com www.playstation.com**
**www.square-europe.com**

SQUARESOFT®

1 hráč • Memory Card (paměťová karta) (8MB) (pro PlayStation®2) : minimum 64KB • Kompatibilní s analogovým ovladačem: pouze analogové páčky • Kompatibilní s vibrační funkcí

1 gracz • Memory Card (karta pamięci) (8MB) (dla PlayStation®2): minimum 64KB • Kompatybilny z kontrolerem analogowym: tylko drążki analogowe • Kompatybilny z funkcją wibracji

"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. Made in Austria.
© 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. Character Design: TETSUYA NOMURA. Library programs © 1997-2003 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Squaresoft.

DVD ROM

7 11719 46812 7

This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo

PAL

PlayStation®2

Final Fantasy® X

SCES 50490

9468127

PlayStation®2

PAL

PlayStation®2

PAL

# FINAL FANTASY® X

Contenido • Contenuto
Contenu • Content
OK
ELSPA 11+
© ELSPA

SQUARESOFT®

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT®

Platinum

SQUARESOFT®

www.ffx-europe.com
www.playstation.com www.square-europe.com

SCES-50490

"PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
© 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.
Character Design: TETSUYA NOMURA.

711719359623

## Bezpečnostní opatření

Tento kompaktní disk obsahuje software pro počítačový zábavní systém PlayStation®2. Nikdy jej nepožívejte pro žádný jiný systém, neboť by se tím mohl poškodit. Tento disk splňuje pouze technické podmínky PlayStation®2 pro systém PAL. Nelze jej používat pro žádné jiné verze technických podmínek systému PlayStation®2. Přečtěte si pozorně Návod k obsluze systému PlayStation®2, abyste se jej naučili správně používat. Zasunujte disk do systému PlayStation®2 vždy takovým způsobem, aby strana, ze které chcete přehrávat, byla otočena směrem dolů. Nedotýkejte se povrchu disku. Držte jej za okraje. Udržujte jej v čistotě a bez škrábanců. Pokud se povrch ušpiní, jemně ho utřete s měkkým, suchým hadříkem. Nenechávejte disk ležet v blízkosti tepelného zdroje, na přímém slunečním světle nebo v prostředí s nadměrnou vlhkostí. Nepoužívejte disk, který by byl nesouměrně vylisovaný, rozbitý nebo zkroucený či spravený pomocí lepicí pásky. Mohlo by to vést k selhání funkčnosti systému.

## Zdravotní rizika

Za účelem zdravotní ochrany zajistěte, abyste si během každé hodiny hry udělali patnáctiminutovou přestávku. Nehrajte, jste-li unaveni či neměli-li jste dostatek spánku. Hrajte vždy v dobře osvětlené místnosti a seďte tak daleko od obrazovky, jak to dovolí přívodní šňůra. Někteří lidé při pohledu na blikající světlo nebo blikající obrazce v běžném denním prostředí zakoušejí epileptické záchvaty. Tito lidé mohou zakoušet záchvaty i při pozorování obrazů televize nebo při video hrách. Dokonce i ti hráči, kteří dřív nikdy neměli žádný záchvat, mohou mít dosud neprojevenou epilepsii. Trpíte-li epilepsií nebo zakusíte-li během hry jakýkoliv z následujících příznaků: mdloby, vidiny, svalové záškuby nebo jiné samovolné pohyby, ztráta vědomí o okolí, duševní zmatení a/nebo křeče, navštivte před započetím video hry lékaře.

## PIRÁTSTVÍ

Neoprávněná reprodukce všech nebo jakékoliv části hry tohoto výrobku a neoprávněné používání obchodních známek pravděpodobně zakládají trestní přečin. PIRÁTSTVÍ škodí uživatelům stejně jako zákonným vývojářům, vydavatelům a prodejcům. Máte-li podezření, že tento výrobek je neautorizovanou kopií nebo máte-li jakoukoliv jinou informaci o pirátském výrobku, zavolejte prosím na telefonní číslo místní zákaznické podpory uvedené na zadní straně této příručky.

**Viz zadní strana této příručky – Servisní číslo zákazníka a Horká linka hry č.**

SCES-50490

1 hráč • Memory Card (paměťová karta) (8MB) (pro PlayStation®2) : minimum 64KB • Kompatibilní s analogovým ovladačem: pouze analogové páčky • Kompatibilní s vibrační funkcí

© 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. Character Design: TETSUYA NOMURA. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Squaresoft.

Česky

# NASTAVENÍ

Nastavte si váš počítačový herní systém PlayStation®2 podle pokynů v Návodu k obsluze. Přesvědčte se, zda je vypnutý hlavní vypínač napájení (umístěný na zadní straně konzoly). Ještě před zapnutím konzoly připojte podle potřeby herní ovladače nebo jiné příslušenství. Po zapnutí přístroje vám doporučujeme nepřipojovat ani neodpojovat příslušenství.

Nyní pomocí hlavního vypínače zapněte konzolu a stiskněte tlačítko ⏻/RESET. Když se indikátor ⏻ rozsvítí zeleně, stiskněte tlačítko ⏏. Vysune se podavač disků. Položte disk s hrou **FINAL FANTASY® X** na podavač potištěnou stranou nahoru. Znovu stiskněte tlačítko ⏏ a podavač disků se zasune. Před spuštěním hry stiskněte ještě jednou tlačítko ⏻/RESET.

POZNÁMKA: Informace v této příručce byly správné v době odsouhlasení k tisku, v posledním stádiu vývoje hry však mohly ještě nastat drobné změny. Některé záběry mohou pocházet ze sekvencí hry před jejím dokončením, takže se mohou mírně lišit od snímků z hotové hry.

## Paměťová karta MEMORY CARD (8MB) (pro PlayStation®2)

POZNÁMKA: V celé příručce se používá slovní spojení „paměťová karta" k označení paměťové karty MEMORY CARD (8MB) (pro PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Tato hra není kompatibilní s paměťovými kartami MEMORY CARD (s kódovým označením SCPH-1020 E), které jsou určeny pro formát softwaru PlayStation®.

Pokud chcete uložit nebo zavést herní nastavení a průběh hry, zasuňte paměťovou kartu MEMORY CARD do libovolného slotu herní konzoly.

Před spuštěním hry se přesvědčte, zda máte na paměťové kartě MEMORY CARD dostatek volného místa. Aby bylo možné uložit data hry na paměťovou kartu MEMORY CARD, ještě před zahájením hry na ní musíte mít nejméně 64 kB volného místa. Na jednu paměťovou kartu MEMORY CARD lze uložit až 99 souborů s daty hry **FINAL FANTASY X.**

## POZNÁMKA: SMĚROVÁ TLAČÍTKA - POHYB

V této příručce se symboly ↑, ↓, ←, → atd. používají k označení směru stisknutí obou směrových tlačítek a směru zatlačení levé páčky. Pokud chcete používat levou a pravou analogovou páčku, analogový ovladač (DUALSHOCK®2) by měl být zapnutý v analogovém režimu (na ovladači svítí červená kontrolka).

## ZAHÁJENÍ NOVÉ HRY

**DŮLEŽITÁ INFORMACE:** Pokud hrajete hru **FINAL FANTASY X** poprvé, měli byste začít s použitím standardní Sítě koulí. Další informace naleznete v kapitole „Síť koulí".

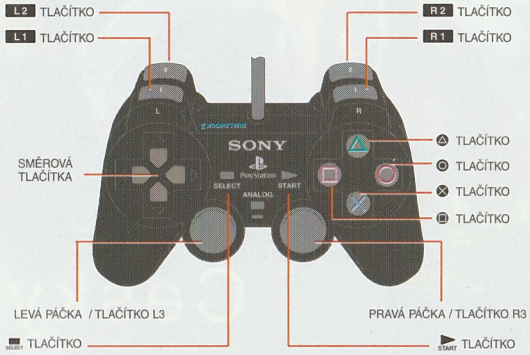
Úvodní menu Start se objeví po skončení úvodní animace nebo po stisknutí tlačítka START. Na obrazovce Title vyberte pomocí tlačítek ↑, ↓, ← nebo → příkaz New Game (Nová hra) a stiskněte tlačítko ⊗. Potom se objeví obrazovka s výběrovým systémem pro zdokonalování postav a možností výběru ze dvou sítí koulí.

## ZAVEDENÍ ULOŽENÉ HRY

Na obrazovce Title vyberte pomocí tlačítek ↑, ↓, ← nebo → příkaz Load (Zavést hru) a stiskněte tlačítko ⊗. Po určení čísla slotu, ve kterém je zasunuta paměťová karta MEMORY CARD, se objeví menu s daty uložených her. Vyberte soubor pro zavedení hry a stiskněte tlačítko ⊗.

# ZÁKLADNÍ OVLÁDACÍ PRVKY

POZNÁMKA: Při počátečném spuštění hry se analogový ovladač (DUALSHOCK®2) přepne do analogového režimu (kontrolka bude svítit červeně). Prostřednictvím Konfigurace v hlavním menu můžete zapnout nebo vypnout vibrační funkci analogového ovladače (DUALSHOCK®2).




POZNÁMKA: Hra **FINAL FANTASY X** je kompatibilní pouze s analogovým ovladačem (DUALSHOCK®2).

Hra **FINAL FANTASY X** nabízí tři režimy ovládání, které se jednotlivě vztahují k obrazovkám menu, obrazovkám polí a obrazovkám bojů (viz níže).

## OBRAZOVKA BOJE

| | |
|---|---|
| **Směrová tlačítka** | Pohyb kurzoru |
| ← / → | Změna stránek |
| **Levá anal. páčka** | Pohyb kurzoru / změna stránek |
| **Tlačítko** ○ | Storno |
| **Tlačítko** ⊗ | Potvrzení |
| **Tlačítko** △ | Obrana (přeskočit pořadí) |
| **Tlačítko** □ | Používá se při přesílení Aurona |
| **Tlačítko** L1 | Zobrazení přepínacího okna/přepnutí na určitou postavu |
| **Tlačítko** L2 | Výběr postavy k přepnutí |
| **Tlačítko** R1 | Posunutí CTB okna nahoru |
| **Tlačítko** R2 | Posunutí CTB okna dolů |
| **Tlačítko** SELECT | Zobrazit či skrýt okno nápovědy |

## OBRAZOVKA POLE

| | |
|---|---|
| **Směrová tlačítka** | Pohyb postavy (běh) |
| **Levá anal. páčka** | Pohyb postavy (běh) |
| **Tlačítko** ○ | Storno / chůze (přidržením tlačítka) |
| **Tlačítko** ⊗ | Potvrzení / Rozhovor / Prozkoumání |
| **Tlačítko** △ | Zobrazení menu |
| **Tlačítko** □ | Rozhovor s hráči blitzballu (zjištění jejich stavu) |
| **Tlačítko** START | Pauza* |

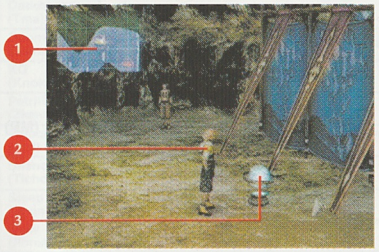
## OBRAZOVKA MENU

| | |
|---|---|
| **Směrová tlačítka** | Pohyb kurzoru |
| **Levá anal. páčka** | Pohyb kurzoru |
| **Tlačítko** ○ | Storno |
| **Tlačítko** ⊗ | Potvrzení |
| **Tlačítko** L1 | Přepínání postav |
| **Tlačítko** L2 | Listování v menu dozadu |
| **Tlačítko** R1 | Přepínání postav |
| **Tlačítko** R2 | Listování v menu dopředu |

Současným stisknutím tlačítek L1, L2, R1, R2, START a SELECT provedete teplý restart hry a vrátíte se k úvodní animaci. *

* Pauza a teplý restart hry nelze provést v některých částech hry.

## OBRAZOVKA POLE




**1. Mapa**
Mapa poskytuje ptačí pohled na aktuální pozici vaší postavy, která je označena žlutou šipkou. Váš cíl je většinou označen červenou šipkou. Označení lze vypnout a znovu zapnout v oblasti Konfigurace hlavního menu.

**2. Postava hráče**

**3. Koule pro uložení hry**
Tyto koule se používají k uložení hry. Vyskytují se pouze na několika místech, takže nepropásněte žádnou příležitost k uložení aktuálního průběhu hry.

# POSTAVY

Zjednodušeně řečeno, hra **FINAL FANTASY X** je pokračováním epického příběhu o poselkyni Yuně a její snaze o zničení Siny. Úkolem je provést hlavní postavu „Tiduse" přes nesčetná zákoutí hry. Níže jsou popsány postavy, které se s Yunou vydaly na společnou cestu. Všimněte si, že každá postava má specifickou schopnost. Dobře si zapamatujte jejich silné stránky, na bojišti se vám to bude hodit!

### Tidus

Tidus je vycházející hvězda blitzballu hrající za tým Zanarkand Abes. Dlouhou dobu měl vztek na svého otce, který byl proslulým hráčem až do své smrti. Rychlé pohyby umožňují Tidusovi zaútočit i na ty nejrychlejší nepřátele bez větších problémů.

### Yuna

Yuna je dcerou hlavního posla Brasky. Čestná a odhodlaná Yuna se vydala na dlouhou pouť za získáním Posledního Eóna a zničením Siny. Yuna se přiučuje mystickému umění svolávání eónů - silných duchů dávné minulosti.

### Wakka

Trenér a kapitán místního blitzballového týmu „Besaid Aurochs". Wakka by chtěl po skončení letošního turnaje pověsit blitzball na háček, aby mohl nepřetržitě sloužit Yuně jako její strážce. Jeho profesionální dovednost z blitzballu se náramně hodí k sestřelování létajících nepřátel.

### Lulu

Jedna z Yuninych strážců. Lulu a Wakka berou Yunu jako svou mladší sestru. Její flegmatická a netečná povaha z ní mnohokrát dělá pěkného necitu. Lulu je odbornicí na umění černé magie.

### Kimahri Ronso

Kimahri je mladý bojovník kmene Ronso a o Yunu se staral od jejího útlého dětství. Moc toho nenamluví, ale je hluboce oddán Yuně a loajálně ji slouží jako strážce. Kimahri prostřednictvím schopnosti „Lancet" dokáže převzít schopnosti nepřátel.

### Auron

Auron je legendární strážce, který před deseti lety spojil své síly s hlavním poslem Braskou a zničili Sinu. Je to muž několika slov a vede Yunu a Tiduse na jejich cestě za opětovným zničením Siny. Se svým gigantickým mečem dokáže švihnout takovou silou, že i ti nejodolnější nepřátelé se rozletí na kusy.

### Rikku

Rikku je mladé děvče z Al Bhed. Má optimistickou a přátelskou povahu. Nebojí se říct to, co si myslí. Ze všech sil se snaží o navrácení někdejší slávy lidem z jejího kmene. Rikku zvládá mechanické přístroje s překvapivou jistotou a dokáže také okrást nepřátele o jejich předměty.

# SYSTÉM BOJE

## OBRAZOVKA BOJE

1. Okno pro příkazy
2. Okno CTB
3. Body za zásah (HP) a kouzelné body (MP) postavy
4. Měřítko přesílení
5. Okno s textem nápovědy

## POŘADÍ BOJE

Hra **FINAL FANTASY X** obsahuje systém boje založen na podmíněném střídaní pořadí (CTB), kde čas běží pouze tehdy, jsou-li během boje provedeny příkazy. Pokud se podíváte do okna CTB v pravé horní části obrazovky, uvidíte, který ze dvou znepřátelených týmů je právě na tahu.
To, kdo je na tahu, se často mění podle toho, co udělá určitá postava a určitý nepřítel. Pokud například nepřítel provede speciální silný zákrok, váš tým bude potřebovat delší dobu na zotavení. Další akci budete moci provést až po uplynutí doby pro zotavení. Uplynutí této doby můžete samozřejmě zkrátit použitím zrychlovacího protikouzla, jako je například Haste (Spěch), na zasaženou postavu - tj. zvýšit celkový počet tahů, které mohou provést. Pořadí boje může ovlivnit mnoho jiných faktorů, takže experimentujte s různými akcemi a zjišťujte, jak tento systém využívat co nejefektivněji.

## Přepínání postav

Pokud je na tahu kterákoli z vašich postav, stisknutím tlačítka L1 můžete vyvolat přepínací okno. V tomto okně si můžete přepínat jednotlivé členy týmu podle libosti. Pokud je určitá postava nastavena v přepínacím okně, můžete s ní okamžitě provést akci.

## Spouštěcí příkazy

V určitých částech hry budete mít k dispozici zvláštní příkazy, které se nazývají Spouštěcí příkazy. Pokud je chcete použít, stisknutím tlačítka ← přivolejte okno pro spouštěcí příkazy (Trigger Commands) a vyberte požadovaný příkaz.

## Přesílení

Každá postava má vlastní měřítko přesílení, které se postupně nabíjí v případě splnění určitých podmínek (zasazení velké rány, léčení oslabených členů týmu atd.). Režimy přesílení rozhodují o struktuře těchto podmínek (další informace naleznete v následující kapitole „Režimy přesílení"). Pokud se některé postavě toto měřítko zcela naplní, na obrazovce se objeví slovíčko OVERDRIVE (Přesílení) a daná postava bude moci provést zvláštní útok. Stisknutím levého tlačítka přivolejte okno Přesílení (Overdrive) a z nabídky vyberte přesílení, které chcete vykonat.

## Režimy přesílení

Režimy přesílení určují podmínky, které musí být splněny pro nabití měřítka přesílení. Pod položkou Overdrive (Přesílení) vyberte režim přesílení pro každou postavu. Všechny postavy se mohou několikrát naučit nové režimy přesílení splněním jejich nezbytných předpokladů.

| NÁZEV REŽIMU | PODMÍNKY |
|---|---|
| **Stoic (Flegmatik)** | Měřítko se nabíjí při zranění postavy. |
| **Warrior (Bojovník)** | Měřítko se nabíjí když postava zraní nepřítele. |
| **Healer (Léčitel)** | Měřítko se nabíjí když postava obnoví HP vlastního týmu. |
| **Dancer (Tanečník)** | Měřítko se nabíjí když postava provádí útok. |

Existují další a další režimy přesílení, jen experimentujte s různými směry akce v boji a naučte se je.

## ZDRAVOTNÍ STAV A POSTUP REGENERACE

Během boje někdy dochází k nezanedbatelnému zhoršení stavu postav. V níže uvedené tabulce je uvedeno několik účinných způsobů regenerace.

**Účinky daného stavu**

| Název stavu | Příznaky | Doporučená léčba |
|---|---|---|
| **Berserk (Zběsilec)** | Zvětšená síla, ale napadá nepřátele nekontrolovatelně a impulzivně | **Esuna, Remedy** |
| **Confusion (Zmatek)** | Napadá spojence nevybíravým způsobem | **Esuna, Remedy, fyzická rána** |
| **Curse (Kletba)** | Nelze používat přesílení. Měřítko zatuhne | **Dispel, Holy Water** |
| **Darkness (Tma)** | Snížená přesnost pro fyzické útoky | **Esuna, Eye Drops, Remedy** |
| **Doom (Zatracení)** | Upadne do bezvědomí při odpočítání počitadla na nulu | **Nic** |
| **KO (Knokaut)** | Neschopnost zúčastnit se boje | **Life, Full-Life, Phoenix Down** |
| **Petrification (Zkamenění)** | Neschopnost zúčastnit se boje | **Esuna, Soft, Remedy** |
| **Poison (Jed)** | Po provedení tahu ztratí sílu (čtvrtinu celkových bodů za zásah za každý tah) | **Esuna, Antidote, Remedy** |
| **Silence (Ticho)** | Neschopnost provádět kouzla | **Esuna, Echo Screen, Remedy** |
| **Sleep (Spánek)** | Neschopnost zúčastnit se boje | **Esuna, Remedy, fyzická rána** |
| **Slow (Pomalost)** | Nižší rychlost. Tahy přicházejí pomalu | **Dispel, Haste** |
| **Zombie (Zombi)** | Ztráta síly z obnovující se magie a předmětů | **Holy Water, Remedy** |

## KONEC HRY

Hra skončí, pokud budou všichni aktivní členové týmu knokautováni (jejich body za zásah spadnou na nulu ) nebo zkamenělí - i když neaktivní členové jsou stále schopni bojovat. Hra však bude pokračovat, pokud se nejméně jednomu členovi týmu podaří uprchnout z boje prostřednictvím příkazů Escape nebo Flee.

# SCHOPNOSTI

Existují dva typy schopností: Příkazové schopnosti a Automatické schopnosti. Příkazové schopnosti jsou akce, které musí být navoleny v boji, zatímco Automatické schopnosti jsou automaticky aktivovány přes aktuální zbraně a brnění vašich postav. Postavy získají nové Příkazové schopnosti aktivováním schopnostních uzlů na Síti koulí.

**Výchozí příkazové schopnosti**

| | |
|---|---|
| **Útok** | Napadnout nepřítele. |
| **Předmět** | Použít předmět. |
| **Útěk** | Útěk z boje. |
| **Zbraň** | Změnit vybranou zbraň. |
| **Brnění** | Změnit vybrané brnění. |

Automatické schopnosti jsou k dispozici u určitých zbraní a brněních. Během boje jsou vždy aktivní. Další informace naleznete v následující kapitole.

## SEŘAZENÍ VÝZBROJE

Hra **FINAL FANTASY X** umožňuje v menu uspořádat zbraně a brnění. Na obrazovce s menu vyberte příkazy „Item" (Položka) a Equipment (Výzbroj). Nyní můžete ručně či automaticky uspořádat výzbroj.

## POZMĚNĚNÍ ZBRANÍ A BRNĚNÍ

V určité části hry se v hlavním menu objeví položka Customise (Vlastní úpravy). V tomto menu si můžete inovovat vaše zbraně a brnění podle libosti. Efekty přidané z tohoto místa se zařadí mezi Automatické schopnosti a zůstanou aktivní tak dlouho, dokud nebude sesazena daná zbraň či brnění. Další Automatické schopnosti budou k dispozici po získání nových druhů předmětů.

1. **Zbraň či brnění, které bude pozměněno**
2. **Název požadovaného předmětu**
3. **Množství předmětů, který máte u sebe**
4. **Zůstatkový počet po pozměnění**
5. **Okno nápovědy: popis zvolené schopnosti**

# EÓNI

Eóni jsou boží stvoření, která odpoví pouze na volání opravdového posla. Každý eón ochraňuje svého pána pomocí jedinečných sil a charakteristik. Eóni se stávají silnějšími, pokud se silnějšími stávají i jejich pánové.
Pokud Yuna přivolá eóna, ostatní členové týmu se musí stáhnout do bezpečné vzdálenosti. Teprve potom může Yuna eóna ovládat. Stejně jako ostatní členové týmu, i eóni mají měřítka přesílení. Když se jim nabíjí, mohou provést úctyhodný přesílený zákrok. Pokud HP eóna spadne na nulu, ztratí se a ostatní členové se vrátí, aby pokračovali v boji.

## EÓNI

| | |
|---|---|
| **Valefor** | Rychlý, létající eón. |
| **Ifrit** | Eón zaklety ve věčném ohni |
| **Shiva** | Ledový eón ve tvaru krásné ženy. |
| **Ixion** | Jednorožec skládající se z čistých blesků. |

V průběhu hry **FINAL FANTASY X** se nepochybně setkáte i s jinými eóny. Říká se, že tajní eóni se mohou zjevit pouze těm, kteří splní neobyčejné úkoly.

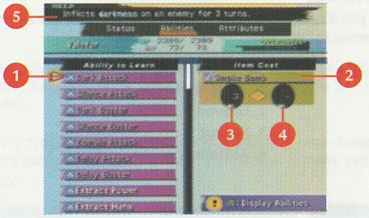
## VÝVOJ EÓNŮ

Pod položkou Aeons (Eóni) v hlavním menu si můžete prohlédnout různé statistiky vašich eónů. Růst každého eóna je metafyzicky propojen s Yunou, ale když porazíte určité soupeře, budete mít k dispozici položky Abilities (Schopnosti) a Attributes (Vlastnosti). Pomocí těchto položek budete moci naučit eóny novým schopnostem a vypěstovat v nich nové vlastnosti.

### Schopnosti

Výběrem položky Abilities (Schopnosti) budete učit eóny různým příkazovým schopnostem. Když si vyberete eóna, obrázek z miniatury se objeví na obrazovce. Použijte předměty a naučte eóny novým příkazovým schopnostem.

1. **Schopnost, kterou se má eón naučit**
2. **Název požadovaného předmětu**
3. **Množství předmětů, které máte u sebe**
4. **Zůstatkový počet po použití**
5. **Okno nápovědy: informace o vybrané schopnosti**




## VLASTNOSTI

Pokud chcete zvýšit sílu eónů, zvolte položku Attributes (Vlastnosti). Níže uvedené menu se objeví hned po zvolení eóna, jehož vlastnosti chcete posílit. Hodnoty vlastností navýšíte použitím koulí.

1. **Hodnota vlastnosti, která má být posílena**
2. **Koule potřebná pro posílení**
3. **Typ koule, kterou máte nyní u sebe**
4. **Zůstatkový počet po použití**
5. **Okno nápovědy: zobrazuje informace o posílení**

# SÍŤ KOULÍ

## JAK FUNGUJÍ SÍTĚ KOULÍ?

Schopnosti postav a posilování vlastností je v hře **FINAL FANTASY X** řízeno výhradně na Síti koulí. Postavy nebudou získávat sílu pouhým poražením nepřátel, jak tomu bylo v předchozích instalacích Final Fantasy, takže musíte pojmout základy fungování Sítě koulí, abyste dokázali posílit členy svého týmu.

## POSTUPOVÝ DIAGRAM PRO POSILOVÁNÍ POSTAVY

Postavy získávají schopnostní body (AP) za poražení nepřátel v boji. Někteří nepřátelé po sobě zanechávají koule, kterými lze posílit vaše postavy.

Pokud hodnota AP postavy dosáhne určitý limit, úroveň koulí (S. Lv) dané postavy naroste.

Postava se potom může pohnout o daný počet prostorů na Síti koulí, který je roven aktuální úrovni koulí této postavy.

Chcete-li naučit postavy nové schopnosti a posílit jejich vlastnosti, aktivujte uzly na Síti použitím odpovídajících koulí.

## POSILOVACÍ SYSTÉM PRO POSTAVY: VÝBĚR SÍTĚ KOULÍ

Hra **FINAL FANTASY X** nabízí hráčům dvě verze Sítě koulí k posilování postav. Můžete si vybrat Síť koulí, se kterou chcete začínat při zahájení nové hry. Pamatujte na to, že Síť koulí nelze měnit během hry.

**STANDARDNÍ SÍŤ KOULÍ** – pro začátečníky. Začínajícím hráčům **FINAL FANTASY X** doporučte začít nejdříve se standardní sítí.

**EXPERTNÍ SÍŤ KOULÍ** – pro zkušené hráče. Tato Síť je flexibilnější, ale její použití je poměrně složité, pokud nejste seznámeni se standardní sítí.

## SÍŤ KOULÍ

Výběr položky Sphere Grid (Síť koulí) z hlavního menu vyvolá systémovou obrazovku.

1. **Zvolená postava**
2. **Úroveň koulí (S.Lv)**
3. **Kurzor**
4. **Aktuální pozice postavy**

Stisknutím tlačítka ⊗ zobrazte příkazové okno.

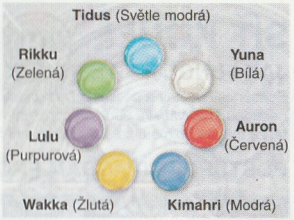
Pokud chcete postavou pohybovat po síti, vyberte Move (Pohyb). Pokud zvolíte Move, osvětlené kruhy naznačí vzdálenost, do které můžete dojít (vzdálenost závisí od aktuální úrovně koulí). Pokud se chcete přemístit na novou pozici, pohyb potvrďte výběrem Yes (Ano). Vyberte příkaz Use (Použít), pokud chcete použít kouli k aktivaci uzlu.

Výběrem příkazu Use (Použít) se otevře okno, ve kterém se budou nacházet všechny koule, které máte u sebe. Můžete použít koule, které odpovídají vedlejšímu uzlu (zvýrazněn bílou barvou). Umístěte kouli do odpovídajícího uzlu a naučte se schopnost, která je k dispozici na daném místě. Kromě aktuálního uzlu s postavou můžete vzdáleně aktivovat i všechny sousední uzly, které jsou propojeny čárami.

## BARVY

Po aktivaci uzlu na něm zanechá každá postava charakteristickou barvu - viz ilustraci na přiloženém diagramu. Stejný uzel může aktivovat i několik postav.

Pokud chcete zjistit, která postava aktivovala zkoumaný uzel, použijte tento barevný klíč:




Příklad: Naučte Tiduse uprchnout z boje:

1. Nejdříve se přesuňte na kouli, která sousedí s Flee.

2. Vyberte kouli schopnosti. Kurzor se automaticky přesune na Flee, který je umístěn na sousedním uzlu.

3. Stisknutím tlačítka ⊗ potvrďte výběr. Tidus se nyní naučil prchat z boje. Protože „Flee" je příkazová schopnost, Tidus ji může zopakovat v kterémkoli z dalších bojů.

## OVLÁDÁNÍ V SÍTI KOULÍ

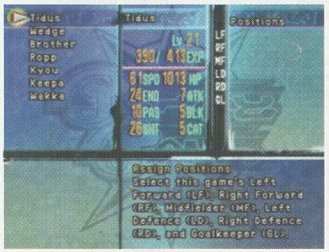
| | |
|---|---|
| **Tlačítko SELECT:** | Přiblížení a vzdálení. |
| **Tlačítka L1 a R1:** | Přepínání mezi postavami. |
| **Tlačítka L2 a R2:** | Sklopení sítě koulí a přechod do normálního zobrazovacího úhlu. |
| **Tlačítko △:** | Shlédnutí stavu vybrané postavy. |
| **Tlačítko ○:** | Návrat do hlavního menu. |
| **Tlačítko ⊗:** | Potvrzení akce. |

# MINIHRY

## BLITZBALL

Blitzball se hraje pod vodou. Tento sport si oblíbil celý národ Spira. Týmy ze všech zákoutí Spira se shlukují na stadionu v Luce, aby tady odehrály výroční blitzballový turnaj. Lidé ze Spiry milují blitzball, protože jim pomáhá zapomenout na Sinu, i když jenom na chvilku.

V hře **FINAL FANTASY X** můžete ovládat blitzballový tým. Čím více zápasů odehrajete, tím více dostanete zkušenostních bodů, které můžete použít k posilnění schopností vašich hráčů. Instrukce a oficiální pravidla blitzballu naleznete v elektronické příručce uvnitř hry.



## CHOCOBOS

Přes určité oblasti Spiry se potlouká hromada divokých chocobos. Divocí chocobos se velmi těžko trénují. Pokud provedete chocoba přes sérii školících kurzů, může se z vás také stát zkušený chocobo řidič.

## NA PROGRAMU SPOLUPRACOVALI

| | |
|---|---|
| VÝROBCE | YOSHINORI KITASE |
| ŘEDITELÉ | MOTOMU TORIYAMA (EVENT) |
| | TAKAYOSHI NAKAZATO (MAP) |
| | TOSHIRO TSUCHIDA (BATTLE) |
| VÝROBA ZVUKU A HUDBA | NOBUO UEMATSU |
| HLAVNÍ PROGRAMÁTOŘI | KOJI SUGIMOTO (CHARACTER) |
| | TAKASHI KATANO (EVENT) |
| DOZOR NAD PROGRAMEM | KEN NARITA |
| DESIGNÉR POSTAV | TETSUYA NOMURA |
| UMĚLECTÍ ŘEDITELÉ | YUSUKE NAORA (WORLD) |
| | SHINTARO TAKAI (BATTLE) |
| SCÉNÁŘ | KAZUSHIGE NOJIMA |
| ILUSTRÁTOR OBRÁZKŮ | YOSHITAKA AMANO |
| VEDLEJŠÍ PROGRAMÁTOŘI | YUKIO ISHII |
| | CHIKARA YANAGIMACHI |
| PROGRAMÁTOR BOJŮ | MASAKI KOBAYASHI |
| PROGRAMÁTOR MENU | TOMONARI OHNISHI |
| HLAVNÍ PROGRAMÁTOR VIZUÁLNÍCH EFEKTŮ | YASUNARI OHNISHI |
| ŘEDITEL PRO GRAFIKU V REÁLNÉM ČASE | TOMOHIRO HASEGAWA |
| DESIGNÉR PŘÍŠEREK | TETSU TSUKAMOTO |
| HLAVNÍ DESIGNÉR VEDLEJŠÍCH POSTAV | FUMI NAKASHIMA |
| HLAVNÍ DESIGNÉŘI PRO POLYGONY V REÁLNÉM ČASE | TAKANARI TAJIMA |
| | JUNICHIRO HOSOKAWA |
| | MAMORU TAGATA |
| ŘEDITEL PRO POHYB V BOJI | SHINTARO TAMAI |
| ŘEDITEL PRO POHYB NA POLI | GO KIKUCHI |
| HLAVNÍ KOORDINÁTOR POSTAV A POHYBŮ | SHINJI WATANABE (D3D CO., LTD.) |
| HLAVNÍ UMĚLECKÝ DESIGNÉR | TETSUYA T2 TAKAHASHI |
| ŘEDITEL PRO 3D MAPU | YOHICHI KUBO |
| HLAVNÍ DESIGNÉŘI PRO POLE | YOSHINORI OGURA |
| | TAKAHARU MATSUO |
| | SHINICHIRO HAMASAKA |
| | MASAYO ASANO |
| HLAVNÍ DESIGNÉŘI BOJOVÉHO POLE | TSUYOSHI OKAHISA |
| DOHLED NAD CG | SATOSHI TSUKAMOTO |
| ŘEDITEL PRO FILM | HIROSHI KUWABARA |
| HLAVNÍ DESIGNÉR PŘÍBĚHU | AKIRA OGURO |
| PROGRAMÁTOR ANIMACÍ | KENGO SASAOKA |
| HUDBA | JUNYA NAKANO |
| | MASASHI HAMAUZU |
| PROGRAMÁTOR ZVUKU | MINORU AKAO |
| DOHLED NAD STŘÍHEM DIALOGŮ | TERUAKI SUGAWARA |
| DOHLED NAD STŘÍHAČI ZVUKŮ | EIJI NAKAMURA |
| | CHIHARU MINEKAWA |

**QUALITY ASSURANCE**

| | |
|---|---|
| DODAVATEL ZAJIŠTĚNÍ KVALITY | AKIHITO SHOJI |
| ŘEDITEL PRO ZAJIŠTĚNÍ KVALITY | KENICHI MIYAKE |
| KOORDINÁTOŘI PRO DOHLED NAD KVALITOU | HIRONORI AKIYAMA |
| | TETSUYA HIRAOKA |

**LOCALISATION SECTION**
**SQUARE CO., LTD.**

| | |
|---|---|
| SENIOR VICE-PREZIDENT | KOJI YAMASHITA |
| GENERÁLNÍ ŘEDITEL | AKIRA KASHIWAGI |
| ŘEDITELÉ PRO LOKALIZACI | ICHIRO NONAKA |
| | KAZUYOSHI TASHIRO |
| EXPERTI NA LOKALIZACI | ALEXANDER O. SMITH |
| | AZIZ HINOSHITA |
| FRANCOUZŠTÍ PŘEKLADATELÉ | LAURENT SAUTIERE |
| | VINCENT ZOUZOULKOVSKY |
| NĚMECTÍ PŘEKLADATELÉ | TET HARA |
| | NATHALIE "AKIRA" ISHIDA |
| ITALŠTÍ PŘEKLADATELÉ | MANUELA SURIANO |
| | FRANCESCA DI MARCO |
| ŠPANĚLŠTÍ PŘEKLADATELÉ | EDUARDO LÓPEZ HERRERO |
| | CARMEN MANGIRÓN HEVIA |
| LOKALIZAČNÍ INŽENÝR | RICHARD HONEYWOOD |
| ASISTENT PRO LOKALIZACI | SEIKOH HOKAMA |
| | AIKO ITO |
| VÝKONNÍ PRODUKČNÍ ŘEDITELÉ | HISASHI SUZUKI |
| | YOICHI WADA |
| HLAVNÍ PRODUCENT | TOMOYUKI TAKECHI |
| VÝKONNÝ PRODUCENT | HIRONOBU SAKAGUCHI |

**SQUARESOFT, INC.**

| | |
|---|---|
| EXPERTI NA LOKALIZACI | BRODY PHILLIPS |
| | SHIGETO SAMMY MATSUSHIMA |
| | RYOSUKE TAKETOMI |
| | RIKA MARUYA |
| STŘIHAČ | JENNIFER L. MUKAI |
| MANAŽER PRO LOKALIZACI | YUTAKA SANO |

**SQUARE EUROPE LTD**

| | |
|---|---|
| GENERÁLNÍ ŘEDITEL | YUJI SHIBATA |
| NÁMĚSTEK GENERÁLNÍHO ŘEDITELE | TOMOHIRO YOSHIKAI |
| MARKETINGOVÝ MANAŽER | TAKUYA OKADA |
| ASISTENTI MANAŽERŮ PRO MARKETING A PUBLIC RELATIONS | STEPHANIE JOURNAU, ABBASS HUSSAIN |
| ŠÉF PRODUKCE A ODDĚLENÍ PRO DOHLED NAD ZAJIŠTĚNÍM KVALITY | KATRIN DAROLLE |
| ASISTENT MANAŽERA PRO PRODUKCI A LOKALIZACI | ALISON LAU |
| ASISTENT MANAŽERA PRO IT A TECHNICKOU POMOC | ALEX MORESBY |
| KOORDINÁTOR PROJEKTU (FRANCOUZŠTINA) | SEB OHSAN BERTHELSEN |
| FRANCOUZSKÝ TEAM PRO DOHLED NAD ZAJIŠTĚNÍM KVALITY | ANTOINE BOUSQUET |
| | ERIC DAROLLE |
| | DAVID DICEMBRE |
| | GENEVIEVE M. HOWARD |
| KOORDINÁTOR PROJEKTU (NĚMČINA) | THORSTEN SCHAEFER |
| NĚMECKÝ TEAM PRO DOHLED NAD ZAJIŠTĚNÍM KVALITY | ANDRÉ WOITCZYK |
| | ANOUK KALMES |
| | FALCO RAMIN JAVAZI |
| | CLAIRE THILL |
| | YOSUKE VON HEYDEN |
| | JAN WEIDMANN |
| KOORDINÁTOR PROJEKTU (ITALŠTINA) | ALESSANDRO DE LUCA |
| ITALSKÝ TEAM PRO DOHLED NAD ZAJIŠTĚNÍM KVALITY | RAFFAELLA BASSO |
| | ACHILLES HILMI |
| | FIORENZO MARINO |
| | ALESSANDRO MORRONE |
| | ALBERTO PEPE |
| KOORDINÁTOR PROJEKTU (ŠPANĚLŠTINA) | LUIS LÓPEZ |
| ŠPANĚLSKÝ TEAM PRO DOHLED NAD ZAJIŠTĚNÍM KVALITY | ANA MARIA ABAD JARA |
| | SERENE ASSIR |
| | MARIO ESTEBAN |
| | ANA MIALDEA |
| | EMILIANO RODRÍGUEZ NÚESCH |
| | BELÉN SANZ |
| UK TEAM PRO DOHLED NAD ZAJIŠTĚNÍM KVALITY | EMMELINE DOBSON |
| | SIRAJ KUKAN |
| | OLI NEWTON-CHANCE |
| | TAKAHIRO YAMAMOTO |
| ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ | PAUL, ATI, YUKO, KUMI, JON ANNING, SEAN KELLY, STUART TURNER |
| | FLORENCE KUM |
| | RUSSELL COBURN |
| | ANTONY GRACE |

## Środki ostrożności

Dysk zawiera oprogramowanie dla komputerowego systemu rozrywkowego PlayStation®2. Nigdy nie używaj tego dysku dla innego systemu, gdyż może on go uszkodzić. Dysk ten odpowiada danym technicznym PlayStation®2 tylko dla urządzeń pracujących w systemie PAL. Nie może być używany dla innych wersji PlayStation®2. W celu poprawnego użytkowania, przeczytaj dokładnie Instrukcję Obsługi PlayStation®2. Wkładając dysk do PlayStation®2 upewnij się, że wkładasz go stroną do odczytu skierowaną do dołu. Gdy trzymasz dysk, nie dotykaj jego powierzchni. Trzymaj go za brzegi. Dopilnuj, aby dysk był zawsze czysty i nie zadrapany. Jeśli jego powierzchnia zabrudzi się, wytrzyj ją delikatnie miękką, suchą szmatką. Nie wystawiaj dysku na działanie źródeł ciepła, bezpośrednich promieni słonecznych czy nadmiernej wilgoci. Nie używaj dysków o nieregularnych kształtach, pękniętych lub wygiętych, ani sklejanych, gdyż może to prowadzić do złego funkcjonowania urządzenia.

## Ostrzeżenie dotyczące zdrowia

Po każdej godzinie gry zrób sobie 15-minutową przerwę. Nie używaj gry, gdy jesteś zmęczony lub niewyspany. Zawsze graj w dobrze oświetlonym pomieszczeniu, siedząc tak daleko od ekranu, jak na to pozwala kabel. Niektóre osoby cierpią na ataki epilepsji, gdy oglądają migające światła lub wzory w codziennym otoczeniu. Ludzie ci mogą być narażeni na ataki podczas o glądania telewizji lub gier wideo. Nawet osoby, które nigdy nie cierpiały na epilepsję, mogą mieć nie wykryty stan epileptyczny. Jeżeli jesteś epileptykiem, przed rozpoczęciem gry skonsultuj się ze swoim lekarzem. Jeśli w trakcie gry odczujesz takie dolegliwości, jak: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni, inne mimowolne ruchy, utratę świadomości, zaburzenia psychiki i / lub konwulsje, natychmiast powiadom lekarza.

## PIRACTWO

Nie autoryzowana reprodukcja całości lub części gry oraz nie autoryzowane użycie znaków towarowych jest przestępstwem. PIRACTWO tak samo szkodzi Klientom, jak i legalnym Autorom, Wydawcom oraz Sprzedawcom. Jeżeli podejrzewasz, że gra jest nielegalną kopią lub jeśli masz inne informacje o pirackim produkcie, zadzwoń do Twojego lokalnego Biura Obsługi Klienta pod numer podany z tyłu niniejszej Instrukcji Obsługi.

**Numery telefoniczne serwisu dla klientów i informacji dla użytkowników POWERLINE znajdują się z tyłu niniejszej instrukcji obsługi.**

SCES-50490

1 gracz • Memory Card (karta pamięci) (8MB) (dla PlayStation®2): minimum 64KB • Kompatybilny z kontrolerem analogowym: tylko drążki analogowe • Kompatybilny z funkcją wibracji

© 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. Character Design: TETSUYA NOMURA. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Squaresoft.

Polskim

# INSTALACJA

Zmontuj zestaw PlayStation® 2 zgodnie ze wskazówkami zawartymi w instrukcji obsługi. Upewnij się czy GŁÓWNY PRZEŁĄCZNIK ZASILANIA ( umieszczony z tyłu konsoli) jest wyłączony. Prawidłowo podłącz kontrolery gry / inne akcesoria ZANIM włączysz konsolę. Przyłączanie lub odłączanie akcesoriów po włączeniu zasilania jest niewskazane.

Następnie WŁĄCZ konsolę przy użyciu GŁÓWNEGO PRZEŁĄCZNIKA ZASILANIA i wciśnij przycisk ⏻/RESET. Gdy wskaźnik ⏻/zaświeci się na zielono, naciśnij przycisk ⏏, co spowoduje otwarcie podajnika dysków. Umieść na podajniku dysk **FINAL FANTASY® X** stroną zadrukowaną ku górze. Ponownie wciśnij przycisk ⏏, aby zamknąć podajnik dysków. Na zakończenie wciśnij przycisk ⏻/RESET przed rozpoczęciem gry.

UWAGA: Informacje zawarte w niniejszej instrukcji były poprawne w momencie oddawania jej do druku, jednakże w końcowej fazie produkcji gry producenci mogli wprowadzić w niej drobne zmiany. Wszystkie zdjęcia zamieszczone w tej instrukcji pochodzą z angielskiej wersji gry i niektóre z nich mogą przedstawiać plansze robocze różniące się nieco od tych z ostatecznej wersji gry.

## Karty Pamięci (8MB) (dla PlayStation®2)

UWAGA: W niniejszej instrukcji termin "Karta Pamięci" jest używany dla określenia Karty Pamięci (8MB) (dla PlayStation®2) – (SCPH-10020 E). Karty Pamięci (kod produktu SCPH-1020 E) przeznaczone do użytku z PlayStation® nie są kompatybilne z opisywaną tutaj grą.

Aby zachować lub załadować ustawienia i postęp w grze, należy umieścić Kartę Pamięci w dowolnym gnieździe KARTY PAMIĘCI konsoli.

Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że na Karcie Pamięci jest wystarczająca ilość wolnego miejsca. Aby zachować dane gry, na Karcie Pamięci musi być co najmniej 64KB wolnego miejsca przed rozpoczęciem gry. Na jednej Karcie Pamięci możesz zachować do 99 plików gry **FINAL FANTASY X.**

## UWAGA: PRZYCISKI KIERUNKU – PORUSZANIE SIĘ

W niniejszej instrukcji oznaczenia, ↑, ↓, ←, → itd. są używane w odniesieniu do przycisków kierunku Kontrolera Analogowego (DUALSHOCK®2) oraz lewego drążka analogowego. Aby móc korzystać z lewego i prawego drążka analogowego, Kontroler Analogowy (DUALSHOCK®2) musi pracować w trybie analogowym (wskaźnik trybu: czerwony).

## ROZPOCZYNANIE NOWEJ GRY

**WAŻNE:** Jeśli grasz w **FINAL FANTASY X** pierwszy raz, zalecamy rozpoczęcie gry przy użyciu standardowej siatki sferycznej. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale Siatka Sferyczna, w dalszej części instrukcji.

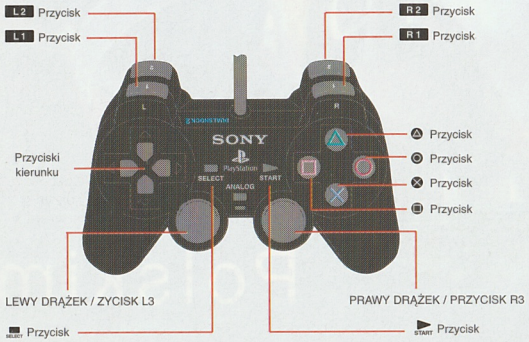
Po otwierającym grę demo lub po wciśnięciu przycisku START pojawi się menu startowe. Po wejściu na ekran tytułowy, wciskaj ↑, ↓, ← lub →, aby podświetlić New Game (Nowa gra), następnie potwierdź wciskając przycisk ⊗. Na ekranie pojawi się ekran wyboru systemu rozwoju postaci, na którym możesz wybrać jedną z dwóch siatek sferycznych.

## ADOWANIE ZACHOWANYCH DANYCH

Na ekranie tytułowym, wciskaj ↑, ↓, ← lub →, aby podświetlić Load (załaduj), a następnie wciśnij przycisk ⊗. Po wybraniu gniazda KARTY PAMIĘCI, w którym znajduje się Twoja Karta Pamięci, pojawi się menu zachowanych danych gry. Wybierz dane, które chcesz załadować i potwierdź wciskając przycisk ⊗.

# PODSTAWOWE KIEROWANIE

UWAGA: Kontroler Analogowy (DUALSHOCK®2) podczas inicjacji systemu przełącza się w tryb analogowy (wskaźnik trybu: czerwony). W dziale konfiguracji głównego menu możesz włączać lub wyłączać funkcję wibracji Kontrolera Analogowego (DUALSHOCK®2).




UWAGA: **FINAL FANTASY X** obsługuje tylko Kontroler Analogowy (DUALSHOCK®2).

Gra **FINAL FANTASY X** obsługuje trzy tryby sterowania, odnoszące się do **ekranu menu**, **ekranu pola** i **ekranu walki** (wymienione poniżej).

## EKRAN WALKI

| | |
|---|---|
| **Przyciski kierunku** | Przesuwaj kursor |
| ← / → | Zmieniaj strony |
| **Lewy drążek analogowy** | Przesuwaj kursor / Zmieniaj strony |
| **Przycisk** ○ | Anuluj |
| **Przycisk** ⊗ | Potwierdź |
| **Przycisk** △ | Obrona (opuść kolejkę) |
| **Przycisk** □ | Używane przy dodatkach Aurona |
| **Przycisk** L1 | Wyświetl okno zamiany/wybierz postać, którą chcesz zamienić |
| **Przycisk** L2 | Wybierz postać, którą chcesz zamienić |
| **Przycisk** R1 | Przewiń okno CTB do góry |
| **Przycisk** R2 | Przewiń okno CTB w dół |
| **Przycisk** SELECT | Wyświetl/schowaj okno pomocy |

## EKRAN POLA

| | |
|---|---|
| **Przyciski kierunku** | Steruj postacią (bieg) |
| **Lewy drążek analogowy** | Steruj postacią (bieg) |
| **Przycisk** ○ | Anuluj/idź (przytrzymaj) |
| **Przycisk** ⊗ | Potwierdź/rozmawiaj/sprawdź |
| **Przycisk** △ | Pokaż menu |
| **Przycisk** □ | Rozmawiaj z graczem blitzball, aby poznać jego stan |
| **Przycisk** START | Pauza* |

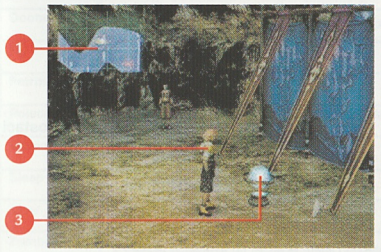
## EKRAN MENU

| | |
|---|---|
| **Przyciski kierunku** | Przesuwaj kursor |
| **Lewy drążek analogowy** | Przesuwaj kursor |
| **Przycisk** ○ | Anuluj |
| **Przycisk** ⊗ | Potwierdź |
| **Przycisk** L1 | Zamień postacie |
| **Przycisk** L2 | Przewijaj listę menu do tyłu |
| **Przycisk** R1 | Zamień postacie |
| **Przycisk** R2 | Przewijaj listę menu do przodu |

Jednocześnie wciśnij przyciski L1, L2, R1, R2, START i SELECT, aby zresetować konsolę i powrócić do sekwencji początkowej. *

* Podczas pewnych scen nie można użyć funkcji pauza i reset.

## EKRAN POLA




**1. Mapa**
Mapa pokazuje z lotu ptaka pozycję Twojej postaci oznaczoną żółtą strzałką. Cel Twojej podróży pokazuje strzałka czerwona. Mapę można włączać i wyłączać w głównym menu w dziale konfiguracji.
**2. Postać gracza**
**3. Sfera zachowywania**
W takich sferach możesz zachować grę. Znajdziesz je tylko w niektórych miejscach, więc zawsze korzystaj z okazji zachowania gry.

# POSTACIE

W skrócie, **FINAL FANTASY X** to epicka opowieść o czarodziejce o imieniu Yuna i jej wyprawie mającej na celu zniszczenie Sin. Musisz przeprowadzić głównego bohatera Tidusa przez różne przygody, które przytrafią mu się podczas gry. Poniżej przedstawimy postacie, które towarzyszą Yunie w podróży. Zauważ, że każda postać ma inne umiejętności. Poznaj ich mocne strony i wykorzystaj je w walce.

### Tidus

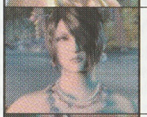
Tidus to wesoły młodzieniec, wschodząca gwiazda blitzballu, gra w drużynie Zanarkand Abes. Od dawna nie lubił swojego ojca, który sam był znanym graczem zanim przedwcześnie zmarł. Szybkie ruchy Tidusa pozwalają mu z łatwością atakować nawet najszybszych wrogów.

### Yuna

Córka wielkiego czarnoksiężnika Braski. Szczera i zdecydowana Yuna wyrusza na wyprawę po Ostateczny Aeon, aby pokonać Sin. Yuna uczy się mistycznej sztuki wzywania aeonów – potężnych duchów z dawnych czasów.

### Wakka

Trener i kapitan miejscowej drużyny blitzballowej, Besaid Aurochs. Wakka chce odejść ze sportu po tegorocznym turnieju i zostać strażnikiem Yuny. Jego śmiercionośna blitzball nadaje się świetnie do zestrzeliwania latających wrogów.



### Lulu

Jeden ze strażników Yuny. Razem z Wakką traktują Yunę jak młodszą siostrę. Spokojna i opanowana natura Lulu sprawia, że czasem może wydawać się nieczuła. Specjalizuje się w sztuce czarnej magii.

### Kimahri Ronso

Kimahri, młody wojownik ze szczepu Ronso, opiekował się Yuną od jej dzieciństwa. Niewiele mówi, lecz jest szczerze oddany Yunie, której lojalnie służy jako strażnik. Dzięki umiejętności "Lancet" Kimahri może uczyć się zdolności wrogów.

### Auron

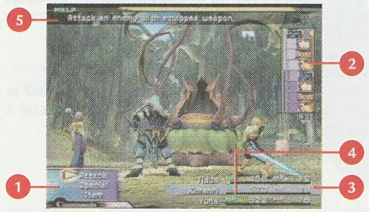
Legendarny strażnik, który razem z wielkim czarnoksiężnikiem Braską dziesięć lat temu pokonał Sin. Ten małomówny człowiek jest przewodnikiem Yuny i Tidusa w ich misji ponownego pokonania Sin. Wywija swym ogromnym mieczem z taką siłą, że nawet najtwardsi wrogowie padają pocięci na kawałki.

### Rikku

Młoda dziewczyna z plemienia Al Bhed. Jest otwarta i szczera i nie obawia się mówić tego co myśli. Ciężko pracuje, aby przywrócić dawną świetność swemu ludowi. Rikku z łatwością obsługuje urządzenia mechaniczne i potrafi ukraść wrogom różne przedmioty.

# SYSTEM WALKI

## EKRAN WALKI




1. **Okno komend**
2. **Okno CTB**
3. **Punkty zdrowia i punkty magii postaci**
4. **Licznik dodatków**
5. **Okno tekstu pomocy**

## KOLEJNOŚĆ W WALCE

**FINAL FANTASY X** jest oparta na warunkowym, turowym systemie walki (Conditional Turn-based (CTB) battle system), w którym czas mija tylko podczas wykonywania komend w walce. Kolejne tury (kolejki) sprzymierzeńców i wrogów są wyświetlane w oknie CTB w prawym górnym rogu ekranu. Kolejność tur często ulega zmianom, w zależności od posunięć postaci i wrogów. Na przykład, po wykonaniu potężnej techniki specjalnej, postać może potrzebować dodatkowego czasu na regenerację, zanim będzie mogła wykonać kolejny ruch. Jednakże, możesz temu zapobiec rzucając na daną postać czar przyspieszający, taki jak Haste, i zwiększyć w ten sposób ilość kolejek, którymi dysponuje postać. Jest wiele innych czynników, które zmieniają kolejność walki, więc próbuj różnych ruchów i naucz się maksymalnie wykorzystywać nowy system gry.

### Zamiana postaci

Podczas tury dowolnej postaci wciśnij przycisk L1, aby wyświetlić okno zamiany. Tutaj możesz dowolnie zamieniać postacie biorące udział w walce. Zamieniona postać może natychmiast rozpocząć walkę.

### Komendy spustowe

W pewnych momentach gry dostępne będą specjalne komendy zwane komendami spustowymi. Aby ich użyć, wciśnij przycisk ←, aby otworzyć okno komend spustowych, a następnie wybierz odpowiednią komendę.

### Dodatki

Licznik dodatków każdej postaci napełnia się, gdy zostaną spełnione odpowiednie warunki (spowodowanie dużych obrażeń, wyleczenie osłabionych członków wyprawy itd.). O tym jakie są te warunki decydują tryby dodatków (więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale Tryby Dodatków poniżej). Gdy licznik postaci się wypełni, na ekranie pojawi się słowo OVERDRIVE (DODATEK) i dana postać będzie mogła wykonać atak specjalny. Wciśnij ←, aby otworzyć okno dodatków, a następnie wybierz dodatek, który chcesz wykonać.

### Tryby dodatków

Tryby dodatków wyznaczają warunki, jakie należy spełnić, aby doładować licznik dodatków. W części dodatków głównego menu wybierz tryb dodatków dla każdej postaci. Wszystkie postacie mogą nauczyć się nowych trybów dodatków wypełniając kilka razy wymagania zawiązane z tymi trybami.

| NAZWA TRYBU | WARUNKI |
|---|---|
| Stoic | Licznik dopełnia się, gdy postać doznaje obrażeń. |
| Warrior | Licznik dopełnia się, gdy postać rani wroga. |
| Healer | Licznik dopełnia się, gdy postać przywraca punkty zdrowia sprzymierzeńców. |
| Dancer | Licznik dopełnia się, gdy postać unika ataku. |

Istnieje wiele innych trybów dodatków, więc próbuj różnych ruchów podczas walki, żeby się ich nauczyć.

## ZMIANY STANU I SPOSOBY LECZENIA

Podczas walki postacie czasami podlegają nieprzyjemnym zmianom stanu. W poniższej tabeli znajdziesz skuteczne metody wychodzenia z takich stanów.

**Zmiany stanu**

| Nazwa stanu | Objawy | Zalecane leczenie |
|---|---|---|
| Berserk | Zwiększona siła, lecz atakuje wrogów chaotycznie i bezładnie | Esuna, Remedy |
| Confusion | Atakuje sprzymierzeńców | Esuna, Remedy, being physically struck |
| Curse | Nie może używać dodatków. Licznik nie przyrasta | Dispel, Holy Water |
| Darkness | Zmniejszona celność ataków fizycznych | Esuna, Eye Drops, Remedy |
| Doom | Gdy licznik osiągnie zero, postać pada nieprzytomna | Brak |
| KO | Nie może walczyć | Life, Full-Life, Phoenix Down |
| Petrification | Nie może walczyć | Esuna, Soft, Remedy |
| Poison | W każdej turze odnosi obrażenia (1/4 całości punktów zdrowia na turę) | Esuna, Antidote, Remedy |
| Silence | Nie może rzucać czarów | Esuna, Echo Screen, Remedy |
| Sleep | Nie może walczyć | Esuna, Remedy, being physically struck |
| Slow | Mniejsza szybkość. Opuszcza kolejki | Dispel, Haste |
| Zombie | Odnosi obrażenia od leczącej magii i przedmiotów | Holy Water, Remedy |

## KONIEC GRY

Gra zakończy się, gdy wszyscy aktywni uczestnicy wyprawy utracą przytomność (liczba punktów zdrowia spadnie do zera) lub zamienią się w kamień – nawet, jeśli nieaktywne postacie mogą nadal walczyć. Gra będzie się toczyć, jeśli choć jedna postać ucieknie z pola walki używając komend Escape lub Flee.

# ZDOLNOŚCI

Istnieją dwa rodzaje zdolności: zdolności na komendę i zdolności automatyczne. Zdolności na komendę, to ruchy, które należy wybrać podczas walki, podczas gdy zdolności automatyczne działają automatycznie, aktywowane przez broń lub zbroję postaci. Postacie zdobywają nowe zdolności na komendę aktywując węzły zdolności na siatce sferycznej.

**Domyślne zdolności na komendę**

| | |
|---|---|
| **Attack** | Uderz wroga. |
| **Item** | Użyj przedmiotu. |
| **Escape** | Ucieknij z pola walki. |
| **Weapon** | Zmień wybraną broń. |
| **Armour** | Zmień zbroję. |

Zdolności automatyczne są związane z pewnymi rodzajami broni i zbroi i są zawsze aktywne podczas walki. Więcej szczegółów znajdziesz w następnym rozdziale.

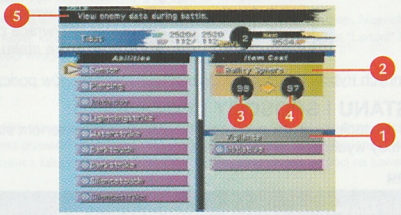
## SORTOWANIE SPRZĘTU

W grze **FINAL FANTASY X**, możesz sortować broń i zbroję w menu. Na ekranie menu wybierz opcję Item -> Equipment (Przedmiot -> Sprzęt), aby sortować sprzęt ręcznie lub automatycznie.

## PRZERABIANIE BRONI I ZBROI

W pewnym momencie gry, w menu głównym pojawi się dział Customise (Przerabiaj). Tutaj możesz przerabiać broń i zbroje według indywidualnych potrzeb. Wybrane przez Ciebie efekty staną się automatycznymi zdolnościami przez cały czas używania danej broni. Wraz z nowymi przedmiotami otrzymasz więcej zdolności automatycznych.

1. **Broń/zbroja, którą chcesz przerobić**
2. **Nazwa wymaganego przedmiotu**
3. **Ilość posiadanych sztuk danego przedmiotu**
4. **Ilość pozostała po przerobieniu**
5. **Okno pomocy: opis wybranej zdolności**




# AEONY

Aeony to nadprzyrodzone stworzenia słuchające głosu tylko prawdziwych czarnoksiężników. Każdy aeon chroni swojego pana specjalną mocą i zdolnościami. Aeony stają się silniejsze wraz z kontrolującym je czarnoksiężnikiem.
Kiedy Yuna wzywa aeona, inni członkowie wyprawy muszą się oddalić na bezpieczną odległość. Tylko wtedy Yuna będzie mogła sterować aeonem. Podobnie jak członkowie wyprawy, aeony mają licznik dodatków, po wypełnieniu którego mogą wykonać straszliwą technikę dodatkową. Jeśli licznik punktów zdrowia aeona osiągnie zero, aeon zniknie, a inne postacie będą mogły dalej walczyć.

## AEONY

| | |
|---|---|
| **Valefor** | Szybki, latający aeon. |
| **Ifrit** | Aeon otoczony wiecznym ogniem. |
| **Shiva** | Lodowy aeon pod postacią pięknej kobiety. |
| **Ixion** | Jednorożec utworzony z błyskawic. |

W swojej podróży po grze **FINAL FANTASY X** na pewno spotkasz inne aeony. Podobno tajemne aeony ukazują się śmiałkom dokonującym niezwykłych czynów.

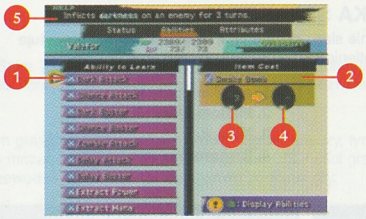
## ROZWÓJ AEONÓW

W dziale Aeonów głównego menu możesz przeglądać różne statystyki swoich aeonów. Rozwój każdego aeona jest metafizycznie związany z Yuną, lecz gdy pokonasz pewnych wrogów, zyskasz dostęp do działów zdolności i właściwości. Dzięki nim możesz nauczyć aeony nowych umiejętności i zwiększyć ich współczynniki.

### Zdolności

Wybierz Zdolności, aby nauczyć aeony nowych zdolności na komendę. Gdy wybierzesz aeona, na ekranie pojawi się symbol pokazany na zdjęciu. Wykorzystuj przedmioty, aby nauczyć aeony nowych zdolności na komendę.

1. **Zdolność, której aeon ma się nauczyć**
2. **Nazwa wymaganego przedmiotu**
3. **Ilość posiadanych sztuk danego przedmiotu**
4. **Ilość pozostała po przerobieniu**
5. **Okno pomocy: opis wybranej zdolności**




### Właściwości

Wybierz dział Współczynników, aby zwiększyć moc swoich aeonów. Pokazane tu menu pojawi się po wybraniu aeona, którego współczynniki chcesz zwiększyć. Do zwiększenia współczynników swoich aeonów wykorzystaj sfery.

1. **Współczynnik, który chcesz zwiększyć**
2. **Sfera wymagana do zwiększenia**
3. **Rodzaj posiadanych sfer**
4. **Ilość pozostała po użyciu**
5. **Okno pomocy: wyświetla informacje związane z rozwojem**

# SIATKA SFERYCZNA

## ZROZUMIENIE SIATKI SFERYCZNEJ

Rozwój umiejętności i współczynników postaci z gry **FINAL FANTASY X** odbywa się wyłącznie na siatce sferycznej. Postacie nie zwiększą swojej siły po prostu pokonując wrogów, tak jak działo się w poprzednich wersjach gry Final Fantasy, więc aby zwiększać siłę swojej drużyny, musisz poznać zasady działania siatki sferycznej.

## SCHEMAT ROZWOJU POSTACI

**Po pokonaniu wroga w walce, postacie zdobywają punkty zdolności (AP). Niektórzy wrogowie pozostawiają sfery, którymi wzmocnisz swoje postacie.**

**Kiedy AP postaci osiągną pewną wartość, zwiększy się poziom jej sfery (S. Lv).**

**Teraz postać może przesunąć się o pewną odległość na siatce sferycznej, odpowiednio do swojego poziomu sfery.**

**Za pomocą odpowiednich sfer możesz uaktywnić węzły na siatce, czym zwiększysz współczynniki i poznasz nowe zdolności.**

## SYSTEM ROZWOJU POSTACI: WYBÓR SIATKI SFERYCZNEJ

W grze **FINAL FANTASY X** dostępne są dwie wersje siatki sferycznej do rozwijania postaci. Na początku nowej gry możesz wybrać siatkę sferyczną, według której chcesz grać. Pamiętaj, że podczas gry nie można zmienić siatki sferycznej.

**STANDARDOWA SIATKA SFERYCZNA** –dla początkujących. Zalecana, jeśli grasz w **FINAL FANTASY X** po raz pierwszy.

**SIATKA SFERYCZNA DLA EKSPERTÓW** – dla zaawansowanych. Ta siatka jest bardziej elastyczna, lecz trudna w użyciu, jeśli nie znasz działania siatki standardowej.

## SIATKA SFERYCZNA

Wybranie siatki sferycznej z głównego menu spowoduje wyświetlenie ekranu systemowego.

1. **Wybrana postać**
2. **Poziom sfery (S.Lv)**
3. **Kursor**
4. **Bieżąca pozycja postaci**

Wciśnij przycisk ⊗, aby wyświetlić okno komend.

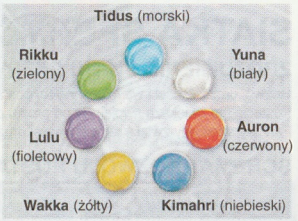
Wybierz Move (przesuń), jeśli chcesz przesunąć postać na siatce. Jeśli wybierzesz Move, podświetlone okręgi pokażą jak daleko możesz się przesunąć przy swoim bieżącym poziomie sfery. Jeśli postanowisz przesunąć się w jakieś miejsce, wybierz Yes (Tak), aby potwierdzić ruch. Wybierz Use (Użyj), jeśli chcesz użyć sfery do aktywacji węzła.

Wybranie Use otworzy okno pokazujące wszystkie posiadane sfery. Możesz używać wyłącznie sfer odpowiadających najbliższemu węzłowi, podświetlonemu na biało. Umieść sferę w odpowiednim węźle, aby poznać dostępną tam zdolność. Oprócz węzła odpowiadającego bieżącej pozycji postaci, możesz aktywować wszystkie przyległe węzły połączone liniami, bez potrzeby zbliżania się do nich.

## KOLORY

Każdej postaci aktywującej węzeł przypisano inny kolor, zgodnie z zamieszczonym diagramem. Różne postacie mogą aktywować ten sam węzeł.

Aby zobaczyć, która postać aktywowała dany węzeł, skorzystaj z następującej tabeli kolorów:




Jako przykład, zobaczmy jak Tidus poznaje zdolność Flee:

1. Najpierw, przesuń się do węzła przylegającego do Flee.

2. Wybierz sferę zdolności. Kursor automatycznie przesunie się do zdolności Flee przy odpowiednim węźle.

3. Potwierdź wybór, wciskając przycisk ⊗. Tidus właśnie poznał zdolność Flee. Flee jest zdolnością na komendę, więc Tidus może ją wykorzystywać we wszystkich kolejnych bitwach.

## STEROWANIE SIATKĄ SFERYCZNĄ

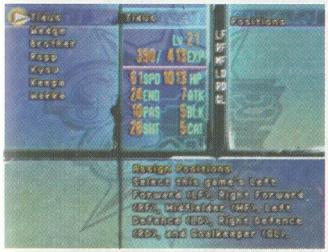
| | |
|---|---|
| **Przycisk SELECT:** | Powiększ/zmniejsz. |
| **Przyciski L1 i R1:** | Zmieniaj postacie. |
| **Przyciski L2 i R2:** | Obróć siatkę i powróć do normalnego widoku. |
| **Przycisk △:** | Sprawdź stan wybranej postaci. |
| **Przycisk ○:** | Powróć do głównego menu. |
| **Przycisk ⊗:** | Potwierdź. |

# MINI GRY

## BLITZBALL

Blitzball to podwodna gra popularna wśród ludów Spiry. Zespoły z najdalszych zakątków krainy zbierają się na stadionie w Luca na dorocznym turnieju blitzballu. Mieszkańcy Spiry kochają blitzball, gdyż pozwala im zapomnieć o Sin, chociażby na krótką chwilę.

W **FINAL FANTASY X** możesz dowodzić zespołem grającym w blitzball. Im więcej zagrasz meczy, tym więcej zdobędziesz punktów doświadczenia, które możesz wykorzystać do podniesienia zdolności graczy. Wskazówki i oficjalne zasady gry znajdziesz w przewodniku po blitzballu dostępnym podczas gry.



## CHOCOBO

W niektórych rejonach Spiry spotkasz dzikie chocobo. Dzikie chocobo jest bardzo trudno wytresować. Jeśli przeprowadzisz swojego chocobo przez serię kursów szkoleniowych, i Ty możesz zostać doświadczonym jeźdźcem.

## TWÓRCY GRY

| | |
|---|---|
| PRODUCENT | YOSHINORI KITASE |
| KIEROWNICY | MOTOMU TORIYAMA (EVENT) |
| | TAKAYOSHI NAKAZATO (MAP) |
| | TOSHIRO TSUCHIDA (BATTLE) |
| PRODUKCJA DŹWIĘKU I MUZYKI | NOBUO UEMATSU |
| GŁÓWNI PROGRAMIŚCI | KOJI SUGIMOTO (CHARACTER) |
| | TAKASHI KATANO (EVENT) |
| NADZÓR PROGRAMU | KEN NARITA |
| PROJEKTOWANIE POSTACI | TETSUYA NOMURA |
| KIEROWNICTWO DS. GRAFIKI | YUSUKE NAORA (WORLD) |
| | SHINTARO TAKAI (BATTLE) |
| SCENARIUSZ | KAZUSHIGE NOJIMA |
| ILUSTRACJA OBRAZAMI | YOSHITAKA AMANO |
| PROGRAMOWANIE KRAJOBRAZU | YUKIO ISHII |
| | CHIKARA YANAGIMACHI |
| PROGRAMOWANIE WALKI | MASAKI KOBAYASHI |
| PROGRAMOWANIE MENU | TOMONARI OHNISHI |
| GŁÓWNY PROGRAMISTA GRAFIKI | YASUNARI OHNISHI |
| KIEROWNIK GRAFIKI W CZASIE RZECZYWISTYM | TOMOHIRO HASEGAWA |
| PROJEKT POTWORÓW | TETSU TSUKAMOTO |
| GŁÓWNY PROJEKTANT POSTACI | FUMI NAKASHIMA |
| DRUGOPLANOWYCH | |
| GŁÓWNI PROJEKTANCI POLA | TAKANARI TAJIMA |
| WALKI CZASU RZECZYWISTEGO | JUNICHIRO HOSOKAWA |
| | MAMORU TAGATA |
| KIEROWNIK RUCHU W WALCE | SHINTARO TAMAI |
| KIEROWNIK RUCHU W TERENIE | GO KIKUCHI |
| GŁÓWNY KOORDYNATOR POSTACI I RUCHU | SHINJI WATANABE (D3D CO., LTD.) |
| GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFIKI | TETSUYA T2 TAKAHASHI |
| KIEROWNIK MAPOWANIA 3D | YOHICHI KUBO |
| GŁÓWNI PROJEKTANCI TERENU | YOSHINORI OGURA |
| | TAKAHARU MATSUO |
| | SHINICHIRO HAMASAKA |
| | MASAYO ASANO |
| GŁÓWNY PROJEKTANT POLA WALKI | TSUYOSHI OKAHISA |
| NADZÓR CG | SATOSHI TSUKAMOTO |
| KIEROWNIK FILMÓW | HIROSHI KUWABARA |
| GŁÓWNY PROJEKTANT SCEN | AKIRA OGURO |
| PROGRAMOWANIE FILMÓW | KENGO SASAOKA |
| MUZYKA | JUNYA NAKANO |
| | MASASHI HAMAUZU |
| PROGRAMOWANIE DŹWIĘKU | MINORU AKAO |
| GŁÓWNY EDYTOR DIALOGÓW | TERUAKI SUGAWARA |
| GŁÓWNI EDYTORZY DŹWIĘKU | EIJI NAKAMURA |
| | CHIHARU MINEKAWA |

**QUALITY ASSURANCE**

| | |
|---|---|
| PRODUCENT | KONTROLA JAKOŚCI |
| | AKIHITO SHOJI |
| KIEROWNIK, KONTROLA JAKOŚCI | KENICHI MIYAKE |
| KOORDYNATORZY, KONTROLA JAKOŚCI | HIRONORI AKIYAMA |
| | TETSUYA HIRAOKA |

**LOCALISATION SECTION**
**SQUARE CO., LTD.**

| | |
|---|---|
| STARSZY WICEPREZES | KOJI YAMASHITA |
| DYREKTOR | AKIRA KASHIWAGI |
| KIEROWNICY LOKALIZACJI | ICHIRO NONAKA |
| | KAZUYOSHI TASHIRO |
| SPECJALIŚCI DS. LOKALIZACJI | ALEXANDER O. SMITH |
| | AZIZ HINOSHITA |
| | TŁUMACZE NA FRANCUSKI |
| | LAURENT SAUTIERE |
| | VINCENT ZOUZOULKOVSKY |
| TŁUMACZE NA NIEMIECKI | TET HARA |
| | NATHALIE "AKIRA" ISHIDA |
| TŁUMACZE NA WŁOSKI | MANUELA SURIANO |
| FRANCESCA DI MARCO | TŁUMACZE NA HISZPAŃSKI |
| | EDUARDO LÓPEZ HERRERO |
| | CARMEN MANGIRÓN HEVIA |
| TECHNIK LOKALIZACJI | RICHARD HONEYWOOD |
| ASYSTENT LOKALIZACJI | SEIKOH HOKAMA |
| | AIKO ITO |
| KIEROWNICY PRODUKCJI | HISASHI SUZUKI |
| | YOICHI WADA |
| GŁÓWNY PRODUCENT | TOMOYUKI TAKECHI |
| PRODUCENT WYKONAWCZY | HIRONOBU SAKAGUCHI |

**SQUARESOFT, INC.**

| | |
|---|---|
| SPECJALIŚCI LOKALIZACJI | BRODY PHILLIPS |
| | SHIGETO SAMMY MATSUSHIMA |
| | RYOSUKE TAKETOMI |
| | RIKA MARUYA |
| EDYTOR | JENNIFER L. MUKAI |
| KIEROWNIK LOKALIZACJI | YUTAKA SANO |

**SQUARE EUROPE LTD**

| | |
|---|---|
| DYREKTOR WYKONAWCZY | YUJI SHIBATA |
| ZASTĘPCA DYREKTORA WYKONAWCZEGO | TOMOHIRO YOSHIKAI |
| KIEROWNIK MARKETINGU | TAKUYA OKADA |
| ASYSTENCI DS. MARKETINGU /PR | STEPHANIE JOURNAU |
| | ABBASS HUSSAIN |
| KIEROWNIK PRODUKCJI I DZIAŁ KONTROLI JAKOŚCI | KATRIN DAROLLE |
| ASYSTENT KIEROWNIKA PRODUKCJI I LOKALIZACJI | ALISON LAU |
| ASYSTENT KIEROWNIKA DS. IT ORAZ WSPARCIE TECHNICZNE | ALEX MORESBY |
| KOORDYNATOR PROJEKTU (FRANCUSKI) | SEB OHSAN BERTHELSEN |
| FRANCUSKI ZESPÓŁ | ANTOINE BOUSQUET |
| KONTROLI JAKOŚCI | ERIC DAROLLE |
| | DAVID DICEMBRE |
| | GENEVIEVE M. HOWARD |
| KOORDYNATOR PROJEKTU (NIEMIECKI) | THORSTEN SCHAEFER |
| NIEMIECKI ZESPÓŁ KONTROLI JAKOŚCI | ANDRÉ WOITCZYK |
| | ANOUK KALMES |
| | FALCO RAMIN JAVAZI |
| | YOSUKE VON HEYDEN |
| | CLAIRE THILL, JAN WEIDMANN |
| KOORDYNATOR PROJEKTU (WŁOSKI) | ALESSANDRO DE LUCA |
| WŁOSKI ZESPÓŁ KONTROLI JAKOŚCI | RAFFAELLA BASSO |
| | ACHILLES HILMI |
| | FIORENZO MARINO |
| | ALESSANDRO MORRONE |
| | ALBERTO PEPE |
| KOORDYNATOR PROJEKTU (HISZPAŃSKI) | LUIS LÓPEZ |
| HISZPAŃSKI ZESPÓŁ | ANA MARIA ABAD JARA |
| KONTROLI JAKOŚCI | SERENE ASSIR |
| | MARIO ESTEBAN |
| | ANA MIALDEA |
| | EMILIANO RODRÍGUEZ NÜESCH |
| | BELÉN SANZ |
| BRYTYJSKI ZESPÓŁ KONTROLI JAKOŚCI | EMMELINE DOBSON |
| | SIRAJ KUKAN |
| | OLI NEWTON-CHANCE |
| | TAKAHIRO YAMAMOTO |
| SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA | PAULA, ATI, YUKO, KUMI, JON ANNING, SEAN KELLY, STUART TURNER |
| | FLORENCE KUM |
| | RUSSELL COBURN |
| | ANTHONY GRACE |

## Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

| | | |
|---|---|---|
| • Australia | 1 902 262 662*<br>*(Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.) | 1 902 262 662*<br>*(Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.) |
| • Österreich | 0820 500 535**<br>**Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min. | 0900 970 111*<br>*Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek. |
| • Belgique/België/Belgien | 011 516 406 | 0900 000 00*<br>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec) |
| • Danmark | (+45) 33 26 68 20<br>Åben Man-Fres 16.30-19.30 | (+45) 33 26 68 20<br>Åben Man-Fres 16.30-19.30 |
| • Suomi | 0600 411 911 | 0600 411 911<br>4,70 fim/min + pvm avoinna ark 17-21 |
| • France | 0803.843.843 | 08 36 68 22 02*<br>*(2,23 F la minute) |
| • Deutschland | 01805 / 766 977<br>(0,48DM/min.) | 0190 578 578*<br>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/ Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.) |
| • Ελλάδα | (00 301) 6777701 | 090 2322 00*<br>*Χρέωση κλήσης 189 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel |
| • Ireland | 0818 365065<br>All calls charged at National Rate. | 1550 13 14 15 (R.O.I. only)*<br>*Calls cost per min. 58p (inc.VAT) |
| • Israel | 1-800-390-900 | 1-800-390-900<br>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג<br>קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00 |
| • Italia | 848 82 83 84*<br>* Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia | 848 82 83 84*<br>* Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia |
| • *Malta* | *344700* | *344700* |
| • Nederland | 0495 574 817 | 09 09 9000 000*<br>*(0.99 Hfl./min) |
| • New Zealand | (09) 415 2447 | 0900 97669*<br>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute). |
| • Norge | 2336 6600 | 820 75 050*<br>Åpen Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12, - pr. min). |
| • Portugal | 707 23 23 10**<br>Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone<br>**Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico. | 707 23 23 10*<br>Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone<br>*Serviço de Ajuda para Jogos |

**Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.**

## Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

| | | |
|---|---|---|
| • España | 902 102 102 | 902 102 102 |
| • Sverige | 08-587 822 40 | 08-587 822 25 |
| • Schweiz/Suisse | 0900 55 20 55 | 0900 55 20 55/Ein Anruf kostet*<br>*(Sfr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vorher die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen.<br>*(Sfr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation. |
| • UK | 08705 99 88 77<br>Calls may be recorded for training purposes | 09064 765 765 (incl. NI)*<br>*Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX. |

**Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.**